

Корантен Бенуа-Гонен

UNDERTALE

✳ Как игра Тоби Фокса
стала феноменом поп-культуры



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.42
ББК 77.056с.я92
Б46

L'ANOMALIE UNDERTALE.
DÉCRYPTAGE D'UN JEU MONSTRE
Corentin Benoit-Gonin

Édition française, copyright 2023, Third Éditions.
Tous droits réservés.

Автор иллюстрации на обложке *Алина (SOAN Valentine) Галиуллина*



THIRD
éditions

Бенуа-Гонен, Корантен.

Б46 **Undertale.** Как игра Тоби Фокса стала феноменом поп-культуры / Корантен Бенуа-Гонен ; [перевод с французского А. Е. Мешалкиной]. — Москва : Эксмо, 2025. — 352 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-208272-6

Undertale — это трогательная подземная сказка, которая рассказывает о жизни удивительных монстров, в быт которых попадает геймер. Играя за протагониста, каждый берет судьбу встреченных существ в свои руки: убить или пощадить? Вместе с Корантен Бенуа-Гонен, вы узнаете историю создателя — Тоби Фокса, узнаете, какие игры вдохновили разработчика на создание Undertale, а также какой секрет скрывает музыка подземной сказки.

УДК 004.42
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208272-6

© Мешалкина А. Е., перевод на русский язык, 2025
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложке, 2025
© anika, иллюстрация, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025



♥ СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие

Феномен, о котором стоило написать книгу 9
Я расскажу вам про *Undertale* 10

ЧАСТЬ 1. ДО *UNDERTALE* 17

Глава 1.

Тоби и Темми 18

Глава 2.

Не очень тонкие, но многочисленные отсылки 36

Глава 3.

Под воздействием Интернета 68

ЧАСТЬ 2. *UNDERTALE* 97

Глава 4.
История, от которой и смешно, и страшно 98

Глава 5.
Повествование через музыку 134

Глава 6.
Сказка 164

Глава 7.
Луковица 178

Глава 8.
Специфика
и постмодернизм 232

ЧАСТЬ 3. ПОСЛЕ *UNDERTALE* 261

Глава 9.
Мир игры развивается 262

Глава 10.
Deltarune 294

Заключение
В конце сказки – Тоби Фокс 317

Благодарности
От автора книги 326
Издательство благодарит 327

Источники 328

Над игрой работали 345

ДАННАЯ КНИГА –
ДАНЬ УВАЖЕНИЯ ИГРЕ UNDERTALE
ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА THIRD
ÉDITIONS. АВТОР ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ
ПРОСЛЕДИТЬ ЗА ИСТОРИЕЙ ИГРЫ
И УЗНАТЬ, ЧЕМ ВДОХНОВЛЯЛИСЬ
ЕЕ СОЗДАТЕЛИ, КАКОЙ ПОСЫЛ
ОНА ПЕРЕДАЕТ ИГРОКАМ. И ВСЕ
ЭТО – ЧЕРЕЗ НЕОБЫЧНЫЙ АНАЛИЗ
И ИНТЕРЕСНЫЕ АВТОРСКИЕ
РАССУЖДЕНИЯ.

ТОРГОВАЯ МАРКА UNDERTALE ПРИНАДЛЕЖИТ ТОБИ ФОКСУ.
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ДИЗАЙН ОБЛОЖКИ И ВНУТРЕННЕГО
ОФОРМЛЕНИЯ СОЗДАВАЛИСЬ ПО МОТИВАМ ИГРЫ UNDERTALE.

ПРЕДИ-

СЛО-

ВНЕ



ФЕНОМЕН,
О КОТОРОМ
СТОИЛО
НАПИСАТЬ
КНИГУ

**Я РАССКАЖУ ВАМ
ПРО *UNDERTALE***



Так получилось, что мне дали на это разрешение! Прекрасно, здорово, отлично! Я узнал столько интересного об этой игре. Например, знаете ли вы, что в 2016 году копию игры подарили папе римскому Франциску¹? Это сделал один YouTube-блогер прямо во время встречи с папой. Или что в 2019 году профессиональный рестлер вышел на ринг в костюме **Санса** под одну из самых популярных композиций — MEGALOVANIA? Ну, как вам? И кстати, с Ватиканом и папой римским история не закончена. В 2022 году перед Франциском выступила цирковая труппа, и вы ни за что не догадаетесь, под какую музыку они решили показать номер с жонглерами. Если вы снова подумали о MEGALOVANIA, молодцы! Теперь меня не отпускает мысль, что связывает папу Франциска и *Undertale*. Держу пари, тут есть какой-то заговор.

Но эта книга появилась только благодаря аномалии. Аномалия в том, что такие малобюджетные независимые игры,



¹ Папа римский Франциск умер 21 апреля 2025 года. — Прим. ред.

как *Undertale*, очень редко просачиваются в реальный мир. Их саундтреки не используются для рекламы сериалов — вроде промо к «Домашним сценам»¹, показанного на канале Мб в 2018 году², а персонажи не становятся частью *Super Smash Bros. Ultimate*. Они не выигрывают титул «Лучшая игра» на популярных интернет-конкурсах, особенно спустя всего три месяца после релиза, и не обгоняют проекты вроде *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* или *Final Fantasy*.

Однако здравствуйте! И добро пожаловать на мое сольное выступление длиной в триста страниц, в котором я отвечу на вопрос: «А как так вышло с *Undertale*?» Но перед этим я должен уладить пару формальностей. Не хочу, чтобы вы зря потратили свое время.

Итак. Ну, эммм... вы же играли в *Undertale*, да? Или хотя бы наблюдали, как кто-то другой проходит игру от начала до конца? Допустим, какой-нибудь стример?

Если ваш ответ отрицательный, то с моей стороны было бы крайне невежливо начинать рассказ без каких-либо пояснений. К сожалению, в этой книге вы не найдете подробного или даже краткого пересказа сюжета. Откровенно говоря, у меня в запасе есть целая глава, где я доказываю, что в *Undertale* на самом деле очень скучный сюжет. Если вам и правда интересны детали истории, рекомендую обратиться к многочисленным сайтам wiki: они довольно исчерпывающие и полны действительно занятных деталей.

Но цель этой книги (по крайней мере, как я ее задумывал) — провести своеобразное осмысление игры, особенно

¹ Scènes de ménages — французский телесериал о жизни разных супружеских пар. Транслируется с 2009 года по настоящее время. — Прим. пер.

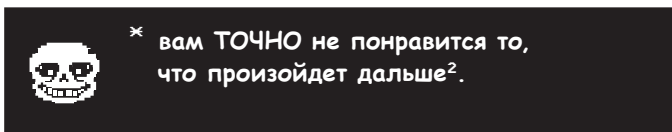
² Это реальная история. В ролике использовали тему Ghost Fight. Похоже, на канале Мб работают поклонники *Undertale*, потому что в том же 2018 году во время выпуска новостей зрители услышали тему sans. Телеканалы частенько добавляют музыку из игр в свои программы... но брать музыку из игры типа *Undertale*? Это редкость. — Прим. авт.



во второй половине, где довольно много аналитики. Конечно, время от времени я буду добавлять сюжетные отсылки и пояснения. Но в основном я рассчитываю на то, что вы как минимум знаете, что происходит в трех основных путях *Undertale*.

О, я придумал: считайте, что эта книга — багажник для транспортировки велосипеда! Обычно его крепят к автомобилю, чтобы удобно перевозить велосипеды... но без самого автомобиля такой багажник довольно бесполезен. Так вот *Undertale* — это автомобиль, а книга — багажник. Соответственно, вы — велосипед. Тут вы можете сказать: «Ну нет, Корантен, ты, конечно, очень милый, но кто купит книгу об игре, в которую он до этого не играл?» На это я вам отвечу, что люди разные: кто-то мог не допрыгнуть до конца, кто-то уже забыл, что там происходит (особенно, если играл давно), а кто-то просто увидел свет и заглянул на огонек.

Так что — обещаю, это последнее предупреждение, — если вы уже забыли, что *Undertale* за игра, рекомендую освежить воспоминания. К примеру, посмотрите какой-нибудь летсплей¹. И, конечно, не забудьте познакомиться с «тем самым» путем. Иначе



Ну, вы готовы? Освежили память? Великолепно! Теперь о структуре книги. В первой части рассмотрим, что привело к созданию *Undertale*. Начнем со слона в комнате — одного

¹ Видеоролики, где кто-то проходит игру или ее часть, параллельно записывая свою реакцию на происходящее. — *Прим. авт.*

² Цитата *Санса* из игры *Undertale*. Он произносит ее в локации «Последний коридор», если игрок идет по пути Геноцида. Здесь и далее будут использоваться названия и цитаты из неофициальной русскоязычной локализации (поскольку официальной у игры нет). — *Прим. пер.*



человека по имени Тоби Фокс. Он — главный архитектор проекта, но он был не один, так что поговорим и о его помощнице, иллюстраторе и аниматоре Темми Чанг. Затем посмотрим на отсылки. Конечно, в *Undertale* полно пасхалок, но дело не только в этом! Культура видеоигр оказала большое влияние на Тоби Фокса, а значит, и на его произведение. Мы даже рассмотрим такую штуку, как *Homestuck*, — вы поймете, откуда ноги растут.

Вторая часть книги — самая большая, и в ней мы более подробно разберем *Undertale*. Посмотрим на язык игры и ее характеристики, включая юмор и изменения тона. Затем поговорим о музыке, особенно о лейтмотивах. Наконец, очень кратко посмотрим на сюжет, но с очень большими оговорками — разберем подтекст игры и ее интерпретации. Если бы вам нужно было запомнить только что-то одно из этой книги, я надеюсь, вы запомните главу про лукообразную составляющую игры. Там я рассуждаю, что под каждым слоем чтения есть еще один. И поскольку эти слои касаются непосредственно нашего отношения к играм, мы поговорим и о том, какое место занимает *Undertale* в мире постмодернистских видеоигр. Она не единственный представитель этого направления! Зато весьма примечательный и показательный.

Наконец, третья и последняя часть посвящена наследию *Undertale* в первую очередь фанатам игры. Ох, фанатское сообщество! О нем можно многое рассказать. Что-то хорошее, что-то плохое... но в основном хорошее. В заключительной главе поговорим и о *Deltarune* — «продолжении» *Undertale* (как минимум духовном). Но поговорим кратко, ведь на момент написания вышли лишь две главы из запланированных семи, так что не будем углубляться: особо анализировать пока нечего.

А вообще, забудьте все вышесказанное. Пока я писал эту книгу, она из обычного разбора превратилась (к моему огромному удивлению) в наглядный пример, как можно потерять в обилии тем и интерпретаций, пока разбираешь такую продуманную, искреннюю и хорошую игру, как *Undertale*.

Мы затронем много тем: видеоигры, литературу, кино, приложения Adobe Flash, лингвистику, когнитивную психологию, сериал «Мистер Бин», языковые приемы, сольфеджио, Комикет, построение композиций, социальные сети вроде Tumblr, физическую комедию, ситкомы, диегезис, веб-комиксы, эффект «зловещей долины», технологии VST и Soundfonts, интернет-культуру начала 2000-х, медиум-специфичность, виртуальных стримеров, работы Кайуа и Хёйзинги, труды Барта и Дерриды, ромхакинг, бельгийские RPG, мемы, кибертексты¹, игру *Doki Doki Literature Club!* (к которой мы будем обращаться удивительно часто), ♯☪◆◆♣□, магические круги, режиссера Мела Брукса, метанарратив и даже Губку Боба.

Выглядит запутанно. Давайте начнем с чего-то простого. В качестве отправной точки возьмем историю простого парня из Нью-Гэмпшира.



¹ Произнесите это слово с легкой вибрацией внутри головы. Или голо- сом робота. — *Прим. авт.*

ЧАСТЬ

1



DO
UNDERTALE